



JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering)

Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jite> DOI : 10.31289/ jite.v6i1.5395

Received: 27 December 2021

Accepted: 22 June 2022

Published: 21 July 2022

Design and Development of Documentary Video in Batam as Dark Tourism Promotion Media

Hendi Sama¹⁾, Zulkarnain¹⁾, Felix Agusta Putra¹⁾

1)Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Indonesia

*Corresponding Email: hendi@uib.ac.id

Abstrak

Destinasi wisata merupakan suatu tempat wisata yang secara langsung ditunjuk dan diiklankan sebagai tujuan wisata, dan semua produk wisata dijual kepada sekelompok wisatawan tertentu yang ingin mengunjungi tempat yang tragis dan mengetahui makna dari peristiwa tersebut. Pengembangan dark tourism dapat meningkatkan kunjungan wisatawan mancanegara yang dapat mendukung peningkatan ekonomi terkait dengan program pemerintah dalam menarik wisatawan asing yang ingin memberikan devisa dengan dark tourism pada daerah-daerah terpencil. Permasalahannya adalah masih banyak yang belum paham bagaimana menarik perhatian wisatawan dari destinasi wisata yang bersifat dark tourism, baik itu syuting film berupa video gradasi warna vintage atau dengan bingkai. Peneliti melakukan penelitian mengenai hal ini dengan tujuan agar dapat merancang dan mengembangkan video dokumenter dark tourism di Batam. Metode yang dipakai oleh peneliti adalah dengan menggunakan alur studi kepustakaan dan pemecahan masalah, yang selanjutnya ditingkatkan sampai pada tahap implementasi dan berakhir pada tahap diseminasi berdasarkan pada metode research and development (R&D). Alur penelitiannya adalah dengan memulai penelitian dan membagi waktu, mencari cerita tentang tempat tersebut, dan berita tentang kota hantu di kota Batam dan dilanjutkan dengan menjelajahi bersama tim pemburu hantu kota Batam. Hasil dari tahapan R&D adalah didapatkan berbagai material yang penting dan kebutuhan atas perancangan dan pengembangan video dark tourism ini; sedangkan dapat disimpulkan bahwa video dark tourism ini meningkatkan pengetahuan mengenai dark tourism di kota Batam dan berimplikasi penting dalam mendukung peningkatan daya jual wisata di kota Batam.

Kata Kunci: Wisata Gelap, Video, R&D, Batam

Abstract

A tourist destination is a tourist place that is directly designated and advertised as a tourist destination, and all tourism products are sold to a certain group of tourists who want to visit a tragic place and know the meaning of the event. The development of dark tourism can increase foreign tourist visits which can support economic improvement related to government programs in attracting foreign tourists who want to provide foreign exchange with dark tourism in remote areas. The problem is that there are still many who don't understand how to attract the attention of tourists from tourist destinations that are dark tourism, whether it's shooting a film in the form of a vintage color gradation video or with a frame. Researchers conducted research on this matter with the aim of being able to design and develop a documentary video on dark tourism in Batam. The method used by the researcher is to use the flow of literature study and problem solving, which is further improved to the implementation stage and ends at the dissemination stage based on the research and development (R&D) method. The flow of the research is to start research and divide time, look for stories about the place, and news about ghost towns in Batam city and continue to explore with the Batam city ghost hunter team. The results of the R&D stage are obtained various important materials and requirements for the design and development of this dark tourism video; while it can be concluded that this dark tourism video increases knowledge about dark tourism in the city of Batam and has important implications in supporting the increase in the selling power of tourism in the city of Batam.

Keywords: Dark Tour, Video, R&D, Batam

How to Cite: Sama, H., Zulkarnain, Z., & Putra, F. A. (2022). Design and Development of Documentary Video in Batam as Dark Tourism Promotion Media. JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering), 6(1), 1-9

I. PENDAHULUAN

Destinasi wisata adalah zona yang secara langsung diangkat dan dipromosikan sebagai lokasi berkunjung bagi wisatawan dan didalamnya seluruh produk pariwisata di atur oleh suatu kelompok tertentu wisatawan yang mengunjungi lokasi terjadinya tragedi tertarik untuk mencari makna dari kejadian yang pernah terjadi di tempat itu. Dark tourism atau yang bisa juga disebut black tourism atau grief tourism adalah salah satu aktifitas pariwisata minat khusus. Banyak yang mengartikan bahwa dark tourism ini adalah wisata hantu, wisata horor atau wisata yang berkaitan dengan hal-hal gaib (Paramita & Putra, 2020).

Pengembangan pariwisata dark tourism mampu meningkatkan kunjungan wisatawan mancanegara, yang dapat di jadikan bidang perekonomian yang berhubungan dengan pemerintah, dengan menarik minat wisatawan mancanegara yang bertujuan untuk memberikan devisa pada negara, selain itu juga meningkatkan minat wisatawan nusantara meski tidak menghasilkan devisa bagi negara, wisatawan nusantara juga tidak bisa di remehkan perannya untuk meningkatkan perekonomian negara pada bidang transportasi, penginapan, dan sebagainya (Sinulingga, Pardosi, Bangun, & Siahaan, 2020).

Kota Batam memiliki destinasi yang dapat di jadikan dark tourism, di antaranya yakni merupakan tempat yang terbengkalai. Sebagian lokasi tersebut tidak asing lagi oleh penduduk Batam pada umumnya, dan telah menjadi obyek wisata yang biasa dikunjungi oleh wisatawan. Dari beberapa lokasi di Kota Batam, ada yang dahulunya sempat menjadi tempat hiburan malam, penginapan dan pusat perbelanjaan yang kemudian terbengkalai (Fujiyanto & Antoni, 2020).

Media video adalah media yang paling tepat untuk menyampaikan pesan dan menceritakan suasana tempat sebagai informasi yang di sampaikan pada penonton. Untuk pengambilan shoot dibutuhkan pengambilan arsitektur tempat bagian-bagian yang menjadi daya tarik pada tempat dan menambahkan effect vintage yang membuat gambar semakin dramatis yang membuat video itu semakin menarik untuk di lihat dan membuat tempat yang dituju semakin terlihat misterius, membuat penasaran para penonton untuk berkunjung pada tempat yang menjadi obyek penelitian (Kurniawan, Zurnetti, & Suharizal, 2020) (Wibowo & Hendry, 2021).

Benda angker merupakan suatu bentuk kenangan benda yang tidak bergerak dan menetap seperti suatu tempat atau barang dan/atau sesuatu yang tak bernyawa, seperti dinding di rumah kita, ia tak mampu untuk berubah bentuk, bentukannya sesuai dengan hasil produksi dari pabrik dan jika tidak ada kerusakan, maka, ia hidup selamanya, melekat, permanen, jika dihinggap oleh roh atau jasad suatu kehidupan yang tak tenang maka benda atau tempat tersebut dipercayai sebagai tempat angker yang tidak bisa diganggu-gugat keberadaannya selain diterima sebagai bagian dari riwayat dan sejarah dari seseorang (Mauko, Wadu, & Setiohardjo, 6).

II. STUDI PUSTAKA

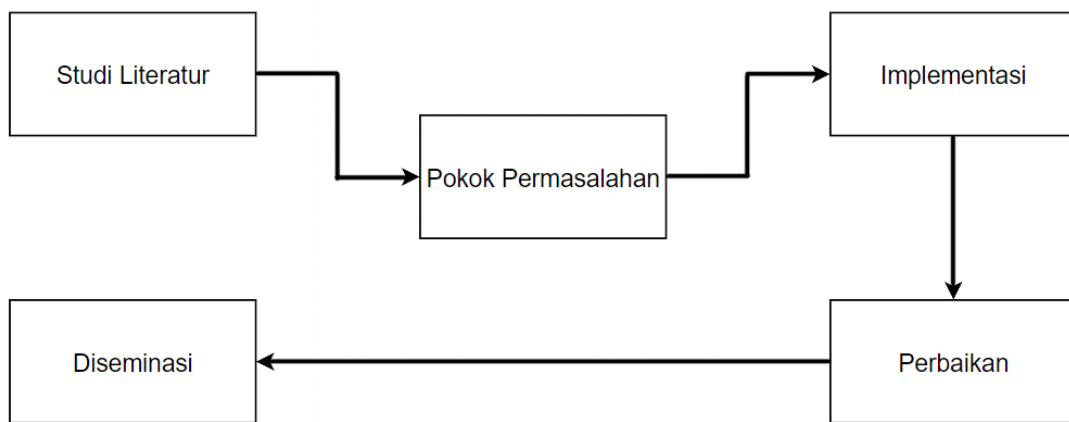
Tahun	Penulis	Rangkuman
2020	(Sinulingga, Pardosi, Bangun, & Siahaan, 2020)	Proses pembuatan film wisata meliputi: Untuk verifikasi film wisata sebagai media iklan, gambar berwarna atau film, berfungsi untuk meningkatkan keunikan citra destinasi wisata,
2020	(Munif, 2020)	Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dark tourism experience adalah emosi dan awal emosi para wisatawan yang mengunjunginya. Reaksi emosional simultan adalah kebanggaan, shock dan ketakutan, kemarahan, jijik dan harapan.
2020	(Paramita & Putra, 2020)	Diperoleh beberapa strategi dalam memulihkan pariwisata Bali di new normal ini yakni memberikan keyakinan bahwa pemerintah bersama pelaku industri pariwisata di Bali telah menerapkan standarisasi kesehatan dan keamanan yang sangat memadai dan juga memberikan alternatif berwisata yang aman ketika mereka berkunjung k Bali pada masa pandemi.
2021	(Lewis, Schrier,	Selama bertahun-tahun, ada banyak perdebatan tentang apa yang harus

	& Xu, 2021)	dilakukan dengan rumah masa kecil Hitler. Itu dibahas untuk mengubahnya menjadi museum untuk mengenang para korban sosialisme nasional.
2021	(Verma, 2021)	Ada tujuh jenis motivasi mengunjungi destinasi dark tourism: rasa ingin tahu, empati, ketakutan, pendidikan, nostalgia, ingatan, dan penyintas peristiwa.

III. METODE PENELITIAN

A. Gambar dan Tabel

Pada penelitian yang berjudul perancangan dan pengembangan video dokumenter tempat angker di Batam sebagai media promosi *dark tourism*, penulis memakai alur penelitian studi pustaka dilanjutkan dengan pemecahan permasalahan, yang kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi dan bila diperlukan direvisi lagi dan kemudian berakhir pada tahap diseminasi. Hal ini merujuk pada penelitian (Wulandari, 2021) dengan alur rancangan berbentuk gambaran visual sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Berikut adalah penjelasan untuk Gambar 1: Pada tahapan Studi Literatur: dalam tahap studi literatur dalam penelitian (Sintawati & Sari, 2017), studi literatur merupakan salah satu cara untuk memecahkan suatu masalah dengan menelusuri sumber-sumber karya sebelumnya. Dengan kata lain, istilah studi literatur juga sangat akrab dengan istilah studi sastra. Penelitian yang dilakukan tentunya menuntut peneliti untuk memiliki wawasan yang luas terhadap apa yang sedang diteliti. Jika tidak, presentasi utama menunjukkan bahwa penelitian gagal. Sumber informasi untuk diselidiki tidak boleh sembarangan. Pada tahapan Pokok Permasalahan: pertanyaan penelitian utama adalah dasar untuk menurunkan dan mengembangkan pertanyaan penelitian. Secara tertulis, pertanyaan utama penelitian disajikan dalam sub bab khusus yang menjadi latar belakang penelitian. Kemampuan menulis peneliti mempengaruhi formulasi ini (Rahim & Basir, 2019). Pada tahapan Implementasi: pada tahapan ini dilakukan tindakan yang dilakukan oleh individu atau pejabat, pemerintah atau kelompok swasta yang bertujuan untuk mengembangkan tujuan yang dituangkan dalam keputusan kebijakan (Sauda & Bunyamin, 2019); Pada tahapan Perbaikan: penulisan revisi yang berkaitan dengan revisi harus mengikuti tata bahasa Indonesia yang baik dari segi tata bahasa. Ini menyederhanakan pembaca dan memberikan gambaran tentang tingkat bahasa penulis. Beberapa hal yang perlu diingat tentang bahasa (Kurniawan, Zurnetti, & Suharizal, 2020). Pada tahapan Diseminasi: hal ini adalah kegiatan yang ditujukan kepada kelompok atau individu yang ditargetkan untuk memperoleh, meningkatkan kesadaran, menerima, dan pada akhirnya menggunakan informasi (Kurniawan, Zurnetti, & Suharizal, 2020).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap research, penulis meriset segala sesuatu yang dikumpulkannya baik hal-hal yang diperlukan dalam penelitian dan pembuatan video dokumenter ini bermula dari mengobservasi tempat-tempat yang dinilai “angker” dilanjutkan dengan mengumpulkan cerita-cerita mistis yang terkandung di tempat tersebut, setelah itu penulis mencari berita di website maupun koran dan memulai eksplorasi dengan tim *ghost hunter* Indonesia di daerah tersebut.

Ketika penulis ingin mencari tempat yang dikatakan “angker” tersebut, penulis mendapati beberapa tempat yang sekiranya menjadi satu lahan sebagai tempat untuk mendokumentasikan kegiatan atau kejadian mistis yang dimana itu menarik minat pengunjung atau sang eksplorasi menjadi tertantang jiwa pemberaninya dan penulis sebutkan beberapa destinasi tempat yang dikatakan angker:

- Nongsa Point Marina (Jl. Hang Lekiu, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29466).
- Turi Beach (Jalan Hang Lekiu, Nongsa, Sambau, Nongsa, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29465).
- Ozon (Komplek Lumbang Rejeki, Jl. Teuku Umar Blok D No.1, Lubuk Baja Kota, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau 29444).



Gambar 2. Observasi di Turi Beach



Gambar 3. Observasi di Nongsa Point



Gambar 4. Observasi di Ozon

Ketika melakukan observasi, penulis juga meneliti dan mendalami asal-usul kenapa tempat tersebut bisa menjadi “angker” dimulai dari mendengarkan cerita-cerita dari warga setempat, cerita dari penduduk sekitar dengan bermulanya ada seseorang warga setempat yang kematiannya merupakan hal yang tidak direncanakan sebelumnya seperti dibunuh atau dihabisi nyawanya dan tempat tersebut ditinggalkan sebagai TKP (tempat kejadian perkara) dan ditinggali oleh warga setempat karena ditakutkan tempat tersebut masih mengandung roh-roh gentayangan yang membuat tak ada satupun dari penduduk sekitar yang ingin tinggal di tempat tersebut, sebut: ozon.

Penulis mengutip berita dari batamnews yang ditulis oleh Zuhri tentang bangunan tua yang ada di Kota Batam, dimana didapati beberapa tempat seperti: pasar induk di Jodoh; hotel Nan Tongga; kerangka hotel di Baloi; BIP Mall; Ozon; dan sebagainya. Penulis memilih tempat di Batam yang di mana dalam berita

tersebut didapati kenapa tempat eks bangunan itu menjadi horor, dimulai dari kisah Bekas gedung Nan Tongga yang tidak jauh dari Pasar Induk. Bagian depan hotel Pasifik. Bangunan ini cukup menakutkan. Juga, bekas hotel ini belum pernah dikunjungi selama 10 tahun. Bekas hotel terletak di Jl Duyung juga, dilihat dari nama dan informasi yang ada, gedung ini milik seorang pengusaha asal Padang, Sumatera Barat. Dari luar, tampak kondisi bangunan tidak terawat. Sebagian bangunan juga sudah lapuk. Bangunan itu dibiarkan begitu saja. Menurut cerita, hotel ditutup karena pemiliknya mengira menjalankan hotel hanya mendatangkan maksiat. Dikatakan bahwa pemiliknya tidak ingin menjual bangunan ini kepada siapa pun yang ingin membelinya.

Setelah melewati tahap observasi, penulis mendalami proses observasi menjadi eksplorasi yaitu dengan menjelajahi tempat tersebut secara langsung (ontime) dengan melihat bagaimana kondisi dari tempat tersebut seperti ozon dan sebagainya. Penulis juga merekam beberapa kondisi yang menurut penulis sangat layak untuk dijadikan video dokumenter sinematik dengan divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 5. Tahap eksplorasi 1



Gambar 6. Tahap eksplorasi 2

Hasil eksplorasinya dapat dilihat pada link video berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=fl-bNrvD4c4>

Dalam proses pembuatan setelah melewati proses rancangan, penulis memvisualisasikan dengan gambaran berupa storyboard yang dikerjakan dan diangkat menjadi cetak biru (blueprint) yang di mana nantinya blueprint ini menjadi tali penghubung bagi cerita yang pertama dengan cerita yang lainnya.

Menurut peneliti lainnya (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015), dalam penelitiannya disebutkan bahwasanya storyboard adalah cara alternatif untuk membuat sketsa seluruh kalimat sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan papan cerita dan alat bantu visualisasi pada selembar kertas untuk memungkinkan skrip dan materi gambar dikoordinasikan satu sama lain. Kehadiran storyboard meningkatkan efisiensi produksi dan menghilangkan trial and error saat membuat proyek. Tentu, kita pernah melihat iklan video yang tidak bisa dipisahkan dari keberadaan storyboard, adegan demi adegan, dan apa yang harus diceritakan oleh para talent dan bintang iklan. Ada banyak jenis storyboard itu sendiri, termasuk iklan video, film, dan pemasaran video.

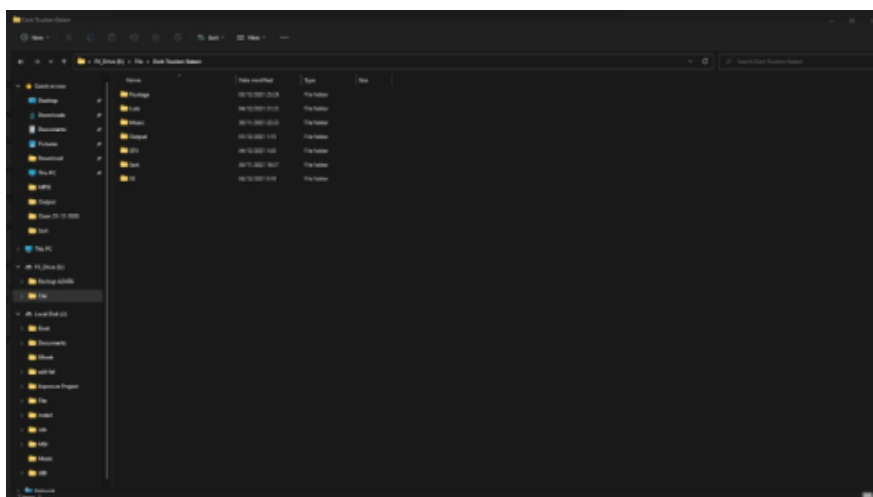


Gambar 7. Cetak biru storyboard

Opening di buka dengan sebuah tempat penginapan yang di mana penulis mengambil pada bagian front-view dengan angle persis di depan pintu penginapan demi memberikan kesan bahwa kita masuk dalam pintu tersebut dan mengeksplorasi apa yang ada di dalamnya. Setelah pembukaan dengan pintu penulis menambahkan beberapa buih berupa lautan yang di mana laut tersebut menggambarkan berapa luasnya cerita yang terkandung di dalam video dokumenter ini, dengan merekam pada bagian laut atau pantai ini, maka terlihat jelas seberapa bersih tempat tersebut. Setelah merekam bagian laut dan pantai, penulis melanjutkan perekaman pada tempat penginapan, yaitu tempat di mana penulis merekam scene pertama di depan pintu yang memiliki arti bahwasanya kita sudah keluar dari dunia tersebut dan dilanjutkan pada Nongsa Point. Dalam pembukaan dan peralihan scene dari Turi Beach ke Nongsa Point, penulis merekam pada bagian lorong yang gelap guna mendapati beberapa langkah yang terkesan dengan kegelapan yang di mana itu membuat bulu kuduk penonton merinding dan jika ada para penonton yang mempunyai sifat berani, maka merasa terpacu adrenalinnya untuk mengunjungi tempat tersebut.

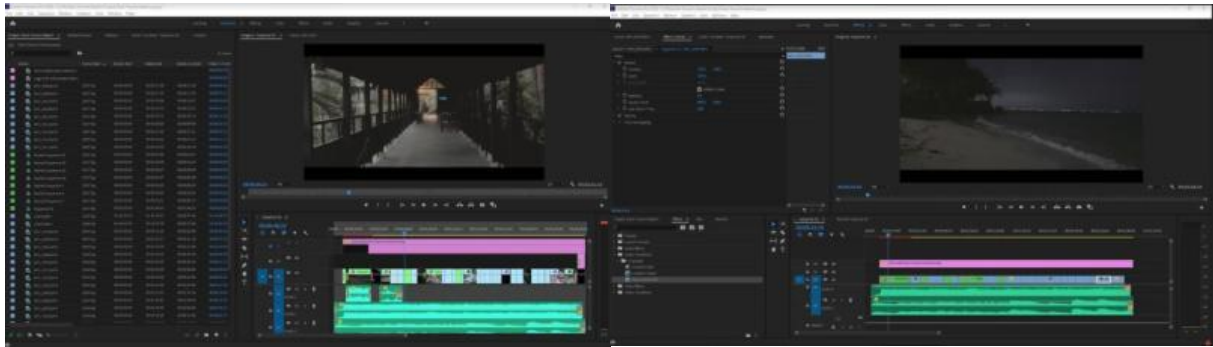
Dalam gambaran *home* yang memiliki arti rumah di nongsa point, ini merupakan tempat yang 'pas' sebagai tempat untuk beristirahat di ruangan tersebut yang didalamnya penulis bubuhkan dan baluti dengan kegelapan yang membuat kengerian tersendiri, bahkan dalam perekaman dan video yang dihasilkan tampak hampir seperti "gelap" dan hitam. Dalam gambar storyboard di atas, penulis merekam mobil yang di mana kendaraan tersebut membawa kita menjelajahi dunia selanjutnya yaitu ozon yang di mana ozon ini dikenal sebagai tempat angker yang sudah ditinggalin sejak 2005 silam dikarenakan adanya razia yang menyatakan tempat tersebut adalah illegal dan tentunya membuat tempat tersebut menjadi sangat menakutkan. Ketika memasuki tempat yang dikenal angker tersebut, penulis merekam bagian atau beberapa orang setempat yang diwawancarai dan mengulik cerita simpang-siur yang menjelaskan kenapa tempat tersebut menjadi sangat mengerikan. Setelah mengeksplorasi tempat ozon, penulis menyungguhi dengan penutupan yang memunculkan rasa penasaran dengan visual atau video yang dihasilkan, dengan pemikiran yang liar dari penonton maka terlintas sebuah gambaran tentang bentuk dari "penunggu" tersebut dan juga membuat karangan atau berita tentang sesuatu yang dianggap sebagai '*balanced*'.

Pada video ini juga, dihasilkan gabungan beberapa shot dan hasil suara dalam urutan yang benar, sesuai naskah/naskah, dan sesuai dengan panjang dan ritme tertentu yang sesuai dengan situasi cerita dan irama musik. Hal ini merupakan kegiatan pasca produksi yang langsung melalui tahap *mixing* / proses pasca produksi melalui tahap *editing (cut + splicing)*. Sistem ini dilakukan dengan mencari titik-titik penyuntingan langsung pada kaset asli/rakitan, sehingga penggunaan penyuntingan dan pencampuran memerlukan waktu yang lama dan tergantung pada semua peralatan siaran profesional. Potongan ini dapat digunakan untuk mengedit/menggabungkan gambar dari laporan, acara berita harian terkini. Ini biasanya berlangsung hingga beberapa item pekerjaan. Dalam hal ini, kita memerlukan peran editor untuk menggabungkan rekaman menjadi satu atau beberapa adegan.



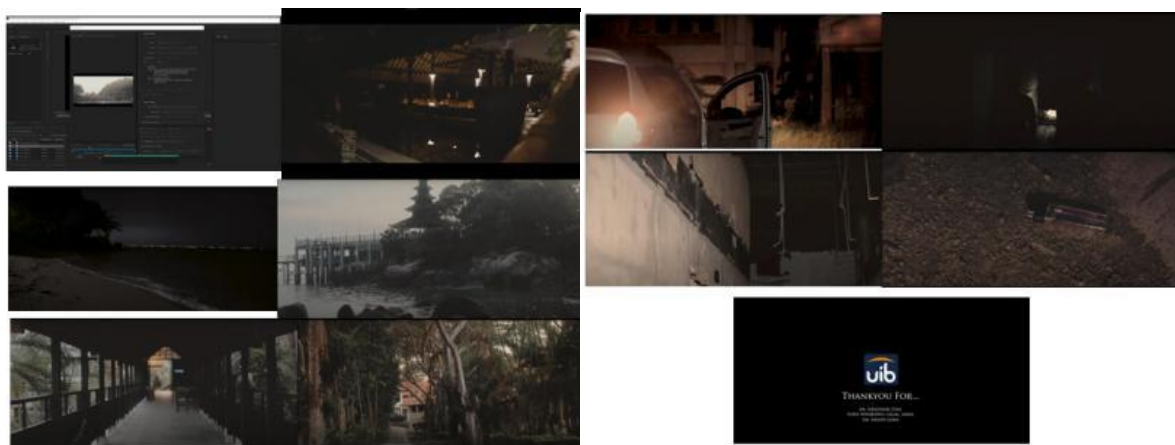
Gambar 5. Pembagian folder berdasarkan tahapan pengeditan

Dalam tahap visual, penulis menambahkan beberapa efek visualisasi dengan mengedit pada bagian tertentu terlihat seperti video pada tahun 60 hingga 80an yang di mana muncul seperti warna coklat kekuningan dengan kesan seperti video 'tua' atau *vintage*.



Dalam tahap stabilizer, penulis membuat video dengan pergerakan mengikuti jalan dengan alur yang rapi yaitu dengan bantuan alat bernama gimbal, gimbal yang dimaksud bukanlah gimbal pada rambut manusia melainkan gimbal alat bantu kamera yang dapat digunakan sebagai alat untuk meminimalisir goyangan pada video agar tampak sehalus mungkin. Pada tahap sound effect atau lebih dikenal dengan efek suara, penulis menambahkan beberapa suara berupa desiran mahluk halus atau suara alat musik khas Jawa kuno dan berbagai suara angin yang mampu untuk menambahkan kesan menakutkan dalam video dokumenter ini.

Setelah melewati beberapa tahap proses *editing*, tiba waktunya memasuki tahap ekspor yaitu dengan menyatukan atau mengkolaborasikan *sound effect*, *stabilizer*, *color grading* dan *rendering* dalam 1 tahap yaitu ekspor dan dengan pemerataan yang menjadi satu hasil file yaitu file .mp4 (tergantung permintaan).



Ketika melakukan eksplorasi di tempat angker yang ada di Kota Batam, diwajibkan dengan membawa peralatan dan pencahayaan yang aman dikarenakan adanya hal atau kejadian yang tak diduga seperti stok baterai kamera yang habis ketika merekam, ada *crew* yang diganggu oleh mahluk halus, menemukan barang yang seharusnya tidak ada di tempat kejadian perkara dan berbagai macam kejadian yang tak di rencanakan.

Dari hasil perancangan dan pengembangan video dark tourism di Kota Batam, dapat dikatakan bahwa batasan dari penelitian ini adalah tentang perancangan dan Pengembangan video dokumenter di Batam sebagai media promosi wisata gelap atau yang disebut *dark tourism*. *Dark Tourism* yang dikembangkan merupakan hasil dari penggabungan berbagai materi baik video, gambar, tulisan, animasi dan foto yang merupakan hasil dari penelusuran peneliti, saat melakukan penelitian ini di kota Batam.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya (Asyraf, Malihah, & Andari, 2022) mendukung bahwa *dark tourism* sangat berkaitan dengan pengalaman sejarah yang berkaitan dengan tragedi yang terjadi pada suatu obyek di masa lampau. Hal ini juga didukung oleh peneliti lainnya (Bataha, Jannah, & Nazir, 2021) yang mengatakan bahwa adalah suatu kesempatan yang sangat besar untuk mendatangkan turis yang menyukai tipe wisata *dark tourism* ini bagi daerah seperti penelitian mereka di daerah lahar Lapindo.

Kontribusi dari penelitian ini adalah untuk memberikan suatu karya ilmiah yang dapat mendukung usaha-usaha dalam memajukan suatu daerah, dikarenakan suatu daerah memiliki potensi wisata *dark tourism*nya masing-masing. Hal ini juga merupakan salah satu cara untuk menarik para wisatawan untuk mengunjungi daerah tertentu berkaitan dengan daya tarik tragedi atau kejadian yang terjadi pada suatu daerah tersebut yang mengandung unsur *dark tourism*nya. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Rajasekaram, Hewege, & Perera, 2022) (Dinitri & Sember, 2020) yang mengatakan bahwa wisata *dark tourism* mempunyai potensi yang besar dalam menarik wisatawan untuk berkunjung pada suatu daerah.

Implikasi dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman dari wisatawan terhadap kota Batam, berkaitan dengan wisata *dark tourism* yang dapat dikatakan masih belum mendapatkan perhatian yang besar dari para wisatawan yang berkunjung ke kota Batam. Implikasi utamanya adalah dalam hal peningkatan daya jual wisata di kota Batam.

V. SIMPULAN

Masih banyak dari masyarakat tidak mengerti cara menarik perhatian para wisatawan dari tempat *dark tourism* dengan cara melakukan sinematografi berbentuk video yang dibaluti dengan colour vintage grading dengan kerangka atau alur penelitian menggunakan *research and development* dengan mengatur pembagian waktu yang bermula dari *research* untuk mengobservasi, mencari cerita tentang tempat tersebut, berita tentang tempat angker di Kota Batam dan melakukan eksplorasi berbarengan dengan tim *ghost hunter* di Kota Batam. Dari hasil analisis yang dilakukan, video *dark tourism* ini meningkatkan pengetahuan mengenai *dark tourism* di kota Batam dan berimplikasi penting dalam mendukung peningkatan daya jual wisata di kota Batam.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyraf, J. A., Malihah, E., & Andari, R. (2022). Tren Wisata Horor Dikalangan Generasi Z. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4313-4318.
- Bataha, K., Jannah, S. N., & Nazir, F. (2021). Dark Tourism Opportunities and Challenges: A case study from Lapindo Mud Disaster. *Tourism Research Journal*, 208-219.
- Dinitri, S., & Sember, Y. D. (2020). The Potential Development of Dark Tourism in Goa Gudawang, Bogor Regency. *Global Research On Tourism Development And Advancement*, 2(2), 49-57.
- Fujianto, R., & Antoni, C. (2020). Produksi Dan Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 3(02), 104-123.
- Isa, M. (2016). Institutional Strengthening Model On Culinary Creative Industry As A Regional Economic Development Effort. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis & Call For Paper FEB UMSIDA* (pp. 352-361). Malang: FEB UMSIDA.
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggun Adobe Premier Pro CS 5. *Jurnal PROSISKO*, 2(1), 19-26.
- Kurniawan, O., Zurnetti, A., & Suharizal. (2020). Penyelesaian Sengketa Wanprestasi Dalam Perjanjian Jual Beli Online (E-Commerce) Yang Mengarah Pada Tindak Pidana Penipuan. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(7), 353-358.
- Kurniawan, Y., Budiman, E., Firdaus, M. B., Wati, M., & Prafanto, A. (2020). Video Company Profile Sebagai Media Promosi Sayuran Hidroponik Boekha Farm Samarinda. *JURTI*, 4(2), 154-160.
- Lewis, H., Schrier, T., & Xu, S. (2021). Darktourism: Motivations And Visit Intentions Of Tourists. *International Hospitality Review*, 35(2), 1-17.
- Mauko, I. C., Wadu, R. A., & Setiohardjo, N. M. (6). Pemetaan dan Analisis Tingkat Radiasi Gelombang Extremely Low Frequency (ELF) Pada Permukaan Bumi Tertentu Sebagai Suatu Pendekatan Ilmiah Terhadap Fenomena Paranormal (Studi Kasus Pada Tempat-Tempat Angker di Kabupaten Alor). *Jurnal Ilmiah Flash*, 2.
- Mojiono, Qomariah, N., & Riana, F. (2020). Diseminasi Teknik Budikdamber Lele untuk Produksi Pangan Skala Rumah Tangga Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 917-926.
- Munif, N. (2020). Motivasi dan Potensi Dark Tourism Di Indonesia: Literature Review. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga dan Busana*. Yogyakarta.
- Paramita, I. B., & Putra, I. G. (2020). New Normal Bagi Pariwisata Bali Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Agama dan Budaya*, 57-65.

- Rahim, A., & Basir, B. (2019). Peran Kewirausahaan Dalam Membangun Ketahanan Ekonomi Bangsa. *Jurnal Economic Resources*, 2(1), 34-39.
- Rajasekaram, K., Hewege, C. R., & Perera, C. R. (2022). "Tourists' Experience" In Dark Tourism: A Systematic Literature Review And Future Research Directions. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 27(2), 206-224.
- Sauda, S., & Bunyamin, N. O. (2019). Implementasi Metode Scrum dalam Pengembangan Test Engine Try Out Sertifikasi. *Jurnal Informatika Sunan Kalijaga*, 3(3), 202-210.
- Sintawati, I. D., & Sari, A. M. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Tidur Berbasis Web Studi Kasus Toko Batik Galinah Jakarta. *Paradigma*, 19(2), 127-130.
- Sinulingga, S., Pardosi, J., Bangun, N. C., & Siahaan, H. (2020). Pembuatan film Wisata Sebagai media Promosi Pariwisata di Desa Rumah Galuh Kabupaten Langkat. *Jurnal Magister Pariwisata*, 6(2), 350-373.
- Verma, P. (2021). Dark Tourism: Destination Associated With Tragedy And Disaster. *Zeichen Journal*, 52-65.
- Wibowo, T., & Hendry, E. (2021). Studi Video Game Sebagai Media Informasi Interaktif Terhadap Kesadaran Terhadap Penyakit Mental Studi kasus Heavy Rain. *Smart Comp*, 10(1), 44-49.
- Wijayanti, A. (n.d.). Strategi Pengembangan Wisata Malam Berbasis Perkotaan di Kota Yogyakarta. 1(8).
- Wulandari, S. (2021). Studi Literatur Penggunaan PBL Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 7-17.